

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan keseluruhan pada materi bab-bab sebelumnya, maka adapun kesimpulan dari perancangan Animasi 3 Dimensi Desain Kapal Pesiar sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan objek pada aplikasi ini menggunakan *3Dmax 2009*. Perangkat lunak ini adalah suatu program aplikasi untuk membuat animasi yang sangat handal dan kelengkapan tools yang dimiliki menjadi program pengolahan animasi yang dipilih dan juga banyak digunakan dalam pembentukan film-film animasi.
2. Perancangan interaktif pada aplikasi ini menggunakan *Adobe flash CS3*, karena flash selain sangat mudah membantu pengguna dalam membentuk objek animasi 2 dimensi program namun juga kemampuan penggabungan animasi dengan *logika Action Script* seperti halnya yang terdapat pada aplikasi perancangan Animasi 3 Dimensi Desain Kapal Pesiar dan program ini juga mendukung untuk pengguna android.
3. Aplikasi ini menggunakan tampilan menu dan tombol yang sangat sederhana dimana agar pengguna mudah untuk mengenali setiap fungsi tombol pada aplikasi dan tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi Animasi 3 Dimensi Desain Kapal Pesiar.

V.2. Saran

Adapun saran untuk penggunaan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Pada tampilan animasi masih kurang banyak, maka untuk itu butuh penambahan objek dan desain yang lebih modern pada bagian ruangan.

2. Perancangan animasi yang dibuat dapat diakses melalui internet sehingga memudahkan pihak yang berkepentingan untuk menggunakan aplikasi ini.
3. Diharapkan lebih kreatif lagi dalam menerapkan efek cahaya dan lampu sehingga animasi tampak lebih *realistic* serta menerapkan efek-efek khusus pada objek agar desain tampak lebih nyata.
4. Diharapkan animasi dirancang lebih detail lagi dalam membentuk objek-objek yang diperlukan dalam perancangan animasi ini sehingga lebih mudah dapat dipahami saat pertama kali video animasi dijalankan.
5. Diharapkan objek yang dibentuk menyatu dalam kapal sehingga dapat lebih mudah diketahui posisi sebuah ruangan pada kapal tersebut.